sommario

Cosa contiene la Cassetta?

C = 16:

1. Air Man
2. Squirm
3. Porky
4. Bob
5. Abissi
6. Haunted Hangar

MSX:

1. 10 Weeks
2. Kids Drive
3. Folly
4. Arkan
5. Bacon
6. Daitan

Desidero abbonarmi alla rivista 16/MSX allo speciale prezzo di £ 70.000 per 10 copie.

COGNOME ______________________ NOME ______________

VIA ____

CAP ________ CITTÀ ______________________ PROV. ______

Allego assegno ☐ ric. versamento sul c/c postale n. 11319209 ☐ intestato a Gruppo Editoriale International Education.

Le richieste di abbonamento andranno inoltrate a:
Gruppo Editoriale International Education
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - tel. 89502256

Da oggi potrai abbonarti a 16/MSX e ricevere la tua rivista comodamente a casa semplicemente sottoscrivendo uno speciale abbonamento per 10 numeri allo specialissimo prezzo di £ 70.000 anziché £ 80.000.
Potrai così assicurarti la tua copia, risparmiare subito 10.000 lire e avere la sicurezza del prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

GAMES
VIDEO
GAMES

AVVERTENZE

Questa cassetta è stata registrata con cura e con i più alti standard di qualità.
Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, spedite la cassetta al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl
Viale Famagosta, 75
20142 Milano

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiremo con uno nuovo senza costi supplementari.

attenzione! attention! look out! achtung!

Occhio all'azimut

Per la buona lettura della cassetta occorre che la testina del registratore sia pulita ed allineata col nastro. Se così non fosse potrebbe accadere che sul video appaia "error". Pulite allora la testina del registratore con un cottonfioc imbevuto di alcool. Se nonostante questa operazione il computer continua a non caricare bene prendete un cacciavite ed agite direttamente (in senso orario o antiorario) sulla vite apposita di regolazione dell'azimut.

Se avete un Commodore 16 *digitate LOAD e RETURN, quindi avviate il registratore.*
Per un buon caricamento dei programmi è opportuno tenere il registratore lontano dal monitor e dall'alimentatore.

Se siete i possessori di un MSX *per caricare ogni singolo programma digitate RUN "CAS:" e RETURN.*
Ogni eventuale variazione apparirà in calce alle recensioni dei giochi alla rubrica MSX Challenge.

il mercatino dei lettori

***Cerco** calcio replay, campionato di calcio, pallavolo e calcio mondiale, tutto per MSX-HX20 con doppia cartuccia, a prezzo ragionevole.
Luca Sposito, via della Quercia, 00053 Civitavecchia (Roma), tel. 06-542826.

***Vendo** Commodore Plus 4 + registratore + joystick + 100 giochi a lire 400.000 trattabili. Telefonare ore pasti esclusa domenica.
Gigi Della Rocca, via Trento 64, 84100 Salerno (SA), tel. 089-750853.

***Vendo** favolosi giochi per MSX a poco prezzo come pirata, robocop, Monza, olimpiadi, calcio, poker, zaxxon, roulette e molti altri. Telefonare ore pasti.
Gino Lazetera, via Ariosto, 70024 Gravina (BA), tel. 080-854826.

***Vendo** giochi MSX 2 tipo Pinguin Adventure 2, Vampire killer, Feedback... e MSX 1 tipo Outrun, Demonia. etc. Telefonare per lista.
Thomas Braga, vicolo Perandine 13, 37052 Casaleone (VR), tel. 0442-331176.

***Vendo** C 16 (due anni di vita) + registratore + 1 joystick + corso completo Jackson + alcuni giochi molto belli, a £ 250.000 trattabili.
Colli Stefano, via Galvani 6, 15048 Valenza Po (AL), tel. 977615.

***Vendo** Commodore 16 + 1 joystick + registratore + 20 cassette a £ 140.000.
Andrea Coppola, via Gintana, 17100 Savona, tel. 019-861500.

***Vendo** Commodore 16 in ottimo stato a £ 60.000 con joystick e cassette + registratore a £ 20.000.
Riccardo Reale, viale baracca 8, 01100 Viterbo, tel. 0761-226418.

***Vendo** due cassette C= 16 e MSX a £ 3.500.
Tedesco Arturo, via Pittore 166, 80046 San Giorgio a Cremano (NA).

***Vendo** cassetta con 13 giochi olimpici turbizzati per C 16 e Plus 4 tra cui nuoto, canottaggio, ciclismo, etc. il prezzo è di £ 20.000 escluse le spese postali.
Michele Paolucci, via Asiago 9, 60022 Castelfidardo (AN), tel. 071-78871.

***Vendo** Commodore 16 + registratore e alimentatore con cavi video e TV con joystick, 50 cassette + un cavo per introdurre apparecchi del C 64 al magico prezzo di £ 250.000.
Collu Thomas, via Gradia Deledda, 09010 Villamassargia (Cagliari), tel. 0781-74006.

***Vendo** più di 100 giochi tra cui Rambo, Indiana Jones, Gunsmoke, Operation Wolf, a £ 3.000 cad.
Alessio Venanti, via della Rete 5, 06087 Ponte S. Giovanni (PG), tel. 075-393334.

***Vendo** Computer Philips MSX 2 8220 + drive 0010 VG + joystick + oltre 100 giochi su disco e cassetta a lire 600.000.
Raffaele Poncet, p.za Assietta 6, 10050 Sauze D'Oulx (TO), tel. 0122-85553.

***Vendo** giochi su cassetta per MSX. Ogni cassetta contiene dai 6 ai 30 giochi. Per informazioni telefonare o scrivere.
Calarco Francesco, 55114 Km 4,720, 98100 Pistunina (Messina), tel. 090-2714496.

***Vendo** programmi e giochi per C 16 e Plus 4 o specifici per Plus 4 solo su disco. Prezzi bassissimi.
NS Soft c/o Nicola Foti, via Tullio Levi Civita 16, 00146 Roma, tel. 06- 5584710.

***Vendo** cassette giochi tipo "New Program MSX" o altre tipo Superstar Soccer, Baseball, tutte originali e a prezzi stracciati. Eventualmente scambio. Inviare bollo per listino.
Alfredo Cortese, p.za V. Emanuele, 22040 Rigeno (CO), tel. 031-866680.

***Vendo** computer MSX 80K RAM + 170 giochi con relative riviste a lire 300.000 trattabili.
Luca Molinari, via Assisi 17, 10149 Torino, tel. 297391.

***Acquisto - Vendo - Scambio** utilities e giochi per MSX 1-2. Posseggo circa 100 dischi. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti.
Roberto Frasson, via Marconi 146, 35020 Roncaglia (PD), tel. 049-718790.

***Vendo** commodore Plus 4 + registratore + joystick + 250 giochi a lire 150.000 trattabili. Tutto in buonissime condizioni.
Fabio Satta, via Di Vittorio 9, 40012 Calderara (BO), tel. 051-720183.

***Vendo** giochi per MSX tra i quali Game Over 2, Robocop, Operation Wolf e tanti altri. Preferisco clienti con disk drive. Bollo per lista.
Andrea Corsini, via grosseto 18, 58020 Grilli (GR), tel. 0566-88180.

***Acquisto - Scambio** giochi per MSX come Platoon, Commando, Combat School, Action Force, Grizor... per lista scrivere a
Lorenzo Saccani, via Smetana 14/1, 42100 Reggio Emilia, tel. 0522-72218.

***Vendo** C 16 ottime condizioni + manuale in italiano + 2 joystick + alimentatore + cavo d'antenna + 38 giochi a £ 250.000 trattabili.
Marco Lozito, viale Regina Elena 60, 70023 Gioia del Colle (BA), tel. 080/831241-832722.

***Acquisto** C 64 a £ 170.000 (tastiera, alimentatore e registratore) oppure i giochi olimpici per C 16 a £ 8.000.
Ruggero Procopio, via Puglia 5, 88060 S. Maria Catanzaro, tel. 0961-61394.

***Vendo** cassette C 64 a £ 2.000 a gioco oppure a £ 9.000 10 giochi. Telefonare lunedì mattina.
Alessandro Bonfiglio, via Sarzana 38, 91025 Marsala (TP), tel. 0929/961227.

***Vendo** Vic 20 completo di tastiera, registratore, spina attacco video, 2 cartucce, circa 100 giochi, il tutto a £ 200.000 trattabili.
Meneghello Stefano, via E. Venturi, 30174 mestre (VE), tel. 041-5342552.

***Cerco / Acquisto** giochi per Olivetti Prodest PC 1 al massimo di £ 10.000/cad. come Grand Prix 500, Destroyer, Dambuster, Summer Games II.
Bergo Stefano, via Circonvallazione 8713, 30014 Cavarzere (VE), tel. 53506.

***Vendo / Scambio** giochi e utilities solo per Plus 4 su disco a prezzi modici (1500-2000). Telefonare dalle 13.00 alle 19.00.
Raffaele Gerardo Esposito, via Trento 9, 84085 Mercato San severino (Salerno), tel. 089/879238.

***Vendo** C 16 completo di cavo TV, registratore, joystick, 13 cassette con 30 giochi, computer nuovissimo, prezzi trattabili. Telefonare ore pasti escluso lunedì e giovedì.
Jean-Marc Bergamin, via d'Arezzo, 42100 Reggio Emilia, tel. 0522/21609.

Compilate questo tagliando e speditelo in busta chiusa al

(crociare la casella che interessa) Cerco ☐ Acquisto ☐ Vendo ☐ Scambio ☐

....

....

....

MERCATINO DEI LETTORI
Gruppo Editoriale International Education
Viale Famagosta, 75
20142 Milano

Nome e Cognome ....

Indirizzo .... Telefono ....

C.a.p. .... Città .... Prov. ....

Entra alla grande nel mondo della videoregistrazione

Approfitta anche tu della nostra grande offerta

10 **Videocassette vergini nel loro elegantissimo box rigido in plastica trasparente al prezzo speciale di**

E-90 L. 60.000
E-120 L. 75.000
E-180 L. 89.000

Compilate il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento sul C/C n. 11319209 intestato a: Gruppo Editoriale International Education s.r.l. oppure assegno non trasferibile e spedire a:

GRUPPO EDITORIALE INTERNATIONAL EDUCATION S.R.L.
Viale Famagosta, 75
20142 MILANO

Desidero ricevere dieci cassette tipo
E-90 a Lit. 60.000 ☐
E-120 a Lit. 75.000 ☐
E-180 a Lit. 89.000 ☐
(+ contributo spese postali L. 2.500)
Allego ☐ assegno
☐ ricevuta versamento

NOME ....
COGNOME ....
VIA .... N ....
CAP .... CITTA' ....
.... TEL. ....

TFILE 1.2

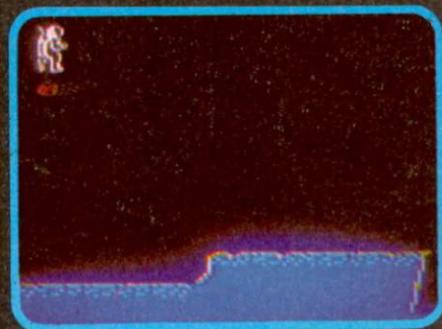
Il programma di questo mese è sostanzialmente diverso da quelli fino ad ora proposti, trattando infatti un problema decisamente particolare come quello della trasmissione dati.
TFILE 1.2 è nato dall'esigenza di poter trasmettere, tramite la porta seriale RS232, dei file in codice ASCII a un altro computer che, nel nostro caso, è stato un PC compatibile, ma il programma lavora benissimo anche con qualsiasi altro computer, sia esso Atari, Commodore, etc.
Il programma è stato scritto su un Toshiba HX22 che comprende in dotazione una porta seriale RS232 standard, attivabile tramite un apposito interruttore posto nella parte posteriore. Grazie a questo interruttore si attiva la porta e si aggiungono al normale Basic le istruzioni per la gestione della porta seriale. Queste istruzioni sono abbastanza particolari, ma sono standard e non pongono problemi nell'uso del programma anche con altri computer e con altre interfacce seriali di altri costruttori dello standard MSX.
Nel programma la velocità di trasmissione è settata a 19600 baud, che rappresenta la velocità massima raggiungibile in una trasmissione affidabile. Per trasmettere a un altro computer è necessario utilizzare un cavo che colleghi almeno le uscite 2, 3 e 7 della porta seriale.
Esistono in commercio diversi tipi di cavi, ma è consigliabile usarne uno di tipo schermato per poter avere delle trasmissioni più accurate e affidabili. I files da trasmettere devono essere tutti in codice ASCII.
Per trasmettere programmi in Basic è necessario che questi siano salvati utilizzando il comando SAVE"nome",A dove la A dopo la virgola indica al computer che il file deve essere di tipo ASCII.

```
100 'File Transfer MSX-PC
101 'Written by Marco ZANCHI
102 '(C) 1988 by CIPA INFORMATICA
103 'Last Revise : 17 Nov 1988
104 SCREEN0:WIDTH 40:COLOR15,1,1:CLS:CLOSE:KEY OFF:MAXFILES=2
105 PRINTSPC(10);"File Transfer MSX-PC"
106 PRINT" Version 1.0 - Written by  Marco ZANCHI"
107 PRINT" Copyright (C) 1988 by CIPA INFORMATICA"
108 PRINT"----------------------------------------":FILES "*.BAS":PRINT
109 PRINT:LINE INPUT "Filename : ";NOME$:IF NOME$="" THEN 109
110 OPEN NOME$ FOR INPUT AS #2
111 PRINT:PRINT "Press any key when ready...":A$=INPUT$(1)
112 CALL COMINI("0:8N1XNNN",19200,19200,)
113 OPEN "COM0:" AS #1
114 CLS:PRINT "Sending...":PRINT
115 I$=INKEY$:IF I$="" THEN I$=" "
116 IF ASC(I$)=27 THEN 119
117 IF EOF(2) THEN CLS:PRINT "File transfer COMPLETED!":GOTO 122
118 B$=INPUT$(1,#2):PRINT#1,B$;:GOTO115
119 PRINT:LINE INPUT "Are you sure (Y/N) ? ";I$:I$=LEFT$(I$,1)
120 IF I$="n" OR I$="N" THEN 114
121 IF I$<>"Y" AND I$<>"y" THEN GOTO 119
122 FORI=0TO256:PRINT #1,CHR$(0):NEXTI
123 CLOSE:PRINT:PRINT:PRINT "*** File Transfer MSX-PC 1.0 - END RUN":PRINT:END
```

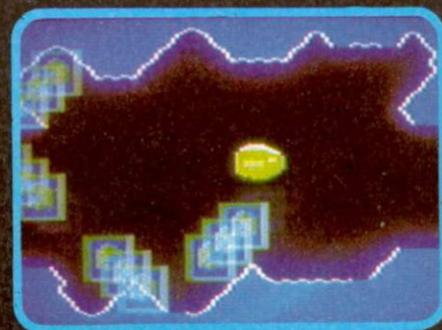
sfida al co

1. AIR MAN

Lo scopo del gioco consiste nel portare a termine un'esplorazione della superficie lunare, dotati soltanto di uno zaino di sopravvivenza contenente una scorta di ossigeno e un piccolo motore a razzo che si renderà indispensabile per superare i crateri e le asperità del terreno.
Premete lo spazio per iniziare a giocare e inserite il joystick in porta 1.
La scorta di benzina è limitata, cercate quindi di economizzarla al massimo.
Per rifornirvi di nuovo carburante dovrete "attingere" ai serbatoi dislocati lungo il percorso.
Attenzione alle meteore che transitano alla... velocità della luce!

COMANDI:
Joystick in porta 1
Shift = per accelerare
C= = per rallentare
Spazio = per azionare il razzo

2. SQUIRM

Come al risveglio da un brutto sogno, vi trovate improvvisamente sperduti all'interno di un labirinto di grotte senza più sapere da che parte andare a... sbattere la testa.
Come se già questo non bastasse, ecco che strane creature, simili a fantasmi, si aggirano nel labirinto complicandovi la vita e facendo diminuire la vostra preziosa energia.
Usate il joystick in porta 2 e, se volete "tirare il fiato" per ragionare sul da farsi, premete il tasto "P" per la pausa gioco.
Raccogliete le pillole di energia per ricaricarvi e fate molta attenzione ai campi di forza che sbarrano l'ingresso di alcune grotte.

COMANDI:
Joystick in porta 2

3. PORKY

Il nostro povero porcospino sta cercando la strada di casa ma, in seguito a un terribile terremoto, il pianeta è stato messo a soqquadro e tutti gli animali si sono riparati nelle grotte sotterranee venutesi a creare in seguito all'erosione di una catena montuosa.
Approfittando subito della situazione creatasi, alcuni animali hanno preso il sopravvento sugli altri organizzando un esercito di controllo specializzato in... soprusi e rapine ai danni dei più deboli.
Porky è sempre stato un "buon diavolo", pronto a dare una mano a tutti, ma ora si sente, suo malgrado, trasformato in un fuorilegge senza tuttavia capirne il motivo.
Aiutatelo a non cadere in trappola. Fategli compiere dei piccolo passi ben dosati onde evitare uno scontro con i nemici e raccogliete tutti gli oggetti sparsi sul percorso.
Misurate attentamente i passi e, soprattutto, i salti, ricordando di prendere sempre una piccola rincorsa prima di "spiccare il volo".
Evitate le vespe e gli altri animali che infestano la zona e raccogliete tutti i frutti che troverete sul vostro cammino.

COMANDI:
Joystick in porta 2
Z = sinistra
X = destra
Spazio = per saltare

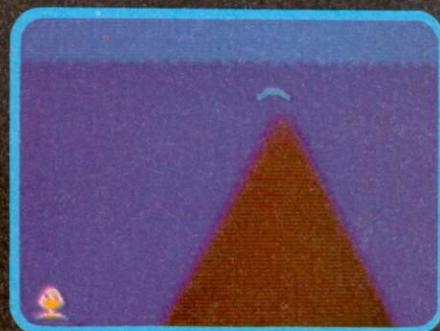
4. BOB

In attesa della prima neve cominciamo ad allenarci per affrontare gli sport invernali col nostro fido computer che ci permetterà di partecipare a un emozionante campionato di bob a quattro.
Selezionate il tipo di gara desiderato con i tasti cursori (frecce verticali) e premete un tasto per portarvi al punto di partenza.
La pressione del tasto Shift darà poi il via alla gara, mentre i tasti destra e sinistra comanderanno il vostro bob.

COMANDI:
< = sinistra
/ = destra
Shift = via!

5. ABISSI

Dalle vette innevate, trasferiamoci ora nei caldi mari del Sud per dedicarci alla pesca delle perle.
Premete dapprima J se volete usare il joystick oppure K per la tastiera, quindi digitate il livello di gioco (da 1 a 9) e premete un tasto per iniziare la vostra avventura.
Raccogliete la perla che vedete nella parte inferiore sinistra dello schermo portandovici sopra e premendo Fire o la barra spazio.
Poi, una volta recuperata la preziosa perla, e sempre premendo il tasto Fire o la barra spazio, depositatela nella conchiglia visibile sulla destra dello schermo.
Attenzione a non restare imprigionati tra le valve della conchiglia altrimenti... addio perla e, soprattutto, addio... vita!

COMANDI:
Joystick in porta 1
Tasti cursori

6. HAUNTED HANGAR

Ennesima versione, riveduta e corretta, del classico platform game, ma arricchito di varie novità.
Selezionate col tasto Return il controllo del gioco col joystick o con la tastiera, quindi premete Fire per iniziare.
Nei vari livelli troverete tappeti mobili che cambieranno spesso direzione e passaggi che potrete affrontare solo in salita o in discesa.
Per superare le varie piattaforme non collegate dai passaggi, aiutatevi col tappeto volante portandovi verso destra e muovendo il joystick in direzione verticale.

COMANDI:
Joystick in porta 2
A = sinistra
S = destra
P = su
L = giù

MSXch

1. 10 WEEKS

Se vi piace il gioco d'azzardo, così come vi piacciono gli spogliarelli, 10 Weeks è sicuramente il gioco che fa per voi. All'inizio di ogni mano ogni giocatore (voi e la spogliarellista) dovrà effettuare una puntata. La puntata è di 5$ e viene fatta automaticamente. Entrambe i giocatori partono con una puglia di 100$.
Le vostre carte appariranno nella parte bassa dello schermo. STAY significa che aspettate la parola del vostro avversario. Se entrambe i giocatori diranno STAY, la posta rimarrà in gioco con l'aggiunta di 5$ a testa e le carte verranno ridistribuite.
DROP significa che, data la poca consistenza delle vostre carte, non vi sentite di giocare la mano e abbandonate perciò il giro.
BET significa che puntate una somma di denaro sulla posta (da 5$ a 30$). RAISE vi permette invece di rilanciare la puntata dell'avversario con una somma differente. CALL significa che avete deciso di vedere le carte del vostro avversario.
Ogni volta che un giocatore rimane senza soldi può vendere un indumento per la somma di 100$. In questo modo, se perderete, rimarrete nudi e senza soldi ma, vincendo, vi ritroverete ricchi e ...
Per controllare le funzioni del gioco, usate i tasti cursore per selezionare la vostra scelta e la barra spaziatrice per confermarla. Un consiglio spassionato è quello di stare molto attenti ai bluffs, soprattutto nelle sparate alte.

COMANDI:
Cursori = movimento freccia
Spazio = conferma comando

2. KIDS DRIVE

Finalmente siamo riusciti a pubblicare anche per MSX la versione di questo famosissimo gioco da bar.
Guidate la macchina di formula 3, che vi viene assegnata dal vostro Team corse, nel percorso prestabilito tutto curve e chicane. Purtroppo non sarete i soli concorrenti della corsa (altrimenti che CONcorrente sareste ?) e quindi dovrete stare molto attenti alle mosse più o meno corrette dei vostri avversari. Ovviamente cercheranno a tutti i costi di farvi sbandare per farvi uscire fuori strada ma, ne sono certo, la vostra destrezza li lascerà a bocca asciutta.
Per pilotare la macchina potrete usare i tasti cursori (ridefinibili) oppure il joystick. Per accelerare, spostate la leva in avanti mentre, per cambiare marcia, premete il tasto di fuoco. Nella parte inferiore destra dello schermo troverete un indicatore che vi segnalerà la posizione del volante mentre, sulla sinistra, verrà visualizzata la marcia corrente innestata (in tutto due).
Ogni piccolo incidente vi farà perdere molto tempo, addirittura fino alla squalifica dalla gara. Alla fine della corsa verrà visualizzata una mappa del circuito, potrete così vedere il tracciato percorso fino a quell'istante. Per rallentare, tirate indietro la leva del joystick mentre, per frenare in modo "molto" deciso, sarà necessario anche scalare le marce con il tasto di fuoco.

COMANDI:
1 = joystick in porta 1
2 = tastiera
3 = ridefinizione tasti
0 = inizio gioco

3. FOLLY

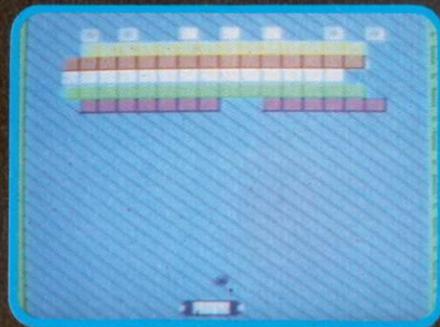
Aiuta Folly lo gnomo a ritrovare la sua innamorata Clementina rapita ormai da molti giorni dal perfido Rink, nordico vikingo abile nell'arte della magia nera.
Trovato il passaggio segreto per entrare furtivamente nel tenebroso castello, Folly dovrà cercare di passare inosservato fra i cunicoli e le botole delle mura. Attenzione però perché il malvagio ha preparato delle trappole e ha sguinzagliato le guardie per tutto il palazzo.
Folly non possiede armi ma, grazie alla sua fantasia, è capace di creare qualsiasi cosa dagli oggetti che troverà sparsi tra le varie stanze. Controlla il tuo amico gnomo con i tasti cursori o con il joystick affinché non fallisca la sua missione. Attenzione al tempo perché, se scadrà, il malefico Rink ucciderà Clementina e, Folly, disperato, si toglierà la vita.
Hai a disposizione tre vite per aiutare l'amico a riprendersi la felicità perduta. Per trasformare i cubi di cemento spingi Folly contro di essi e premi la barra spaziatrice (o il tasto fire del joystick). Per raccogliere l'oggetto trasformato, fagli passare sopra lo gnomo; non fargli però raccogliere teschi o pozioni velenose perché lo ucciderebbero.
Buona fortuna Folly, sei in buone mani (o almeno così si spera!).

COMANDI:
Joystick in porta 1
Tasti = cursori
Spazio = salta

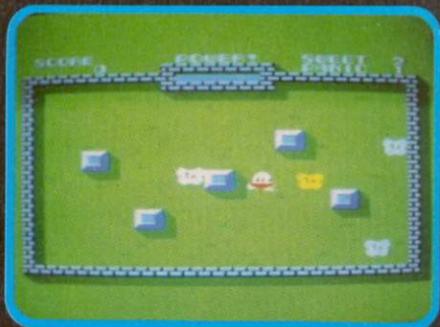
allenge

4. ARKAN

Il videogioco più antico e forse più famoso del mondo ora anche sul nostro MSX. Lo scopo del gioco è presto detto: dovrete cercare di abbattere tutti i muri presenti nelle varie schermate a colpi di biglie che dovrete, con effetti magistrali, far rimbalzare sulla vostra racchetta speciale. I mattoni dei muri si disintegreranno non appena verranno toccati dalla biglia che ricadrà, poi, per essere colpita di nuovo.
Riflessi, abilità tattica, strategia, sono le qualità personali maggiormente richieste per chi si avvicina a questo gioco. Se non possedete neanche una di queste caratteristiche, abbandonate il gioco, anzi, non avviatelo nemmeno! I mattoni hanno colore diverso, così come risulterà diverso il punteggio per la distruzione di ciascun mattone. Controllate la racchetta con il joystick in porta 1 e, se volete fare una pausa fra un rovescio e l'altro, premete la barra spaziatrice. Premendo di nuovo la barra il gioco riprenderà dal punto in cui lo avevate interrotto.
In questo gioco esiste anche l'opzione suicidio che potrete attivare premendo uno qualsiasi dei tasti cursore. Fate quindi attenzione a non sfiorare nemmeno per scherzo un tasto cursore o la vostra racchetta si distruggerà.
So per esperienza che quando si affronta un gioco come Arkan non si smette più quindi, ogni tanto, date un'occhiata all'orologio se non volete trascorrere l'intera nottata in bianco e se, soprattutto, il giorno dopo, dovete andare a scuola e non avete fatto ancora i compiti!

COMANDI:
Joystick in porta 1

5. BACON

Nelle terre lontane di Fantasticland è scoppiata una guerra. No, non si tratta della solita guerra fra guerrieri medioevali o carriarmati spaziali, questa è una guerra fra... uova.
Sì, avete capito bene, proprio fra uova.
Le uova al tegamino hanno deciso di prendere il potere e, dopo aver sterminato le uova alla coque, stanno cercando di annientare anche quelle sode. Eggy, il nostro eroe, è l'unico sopravvissuto a questa tremenda strage culinaria e sembra aver intenzione di dare del filo da torcere a questi figli di gallina al tegamino.
Gli vogliamo dare una mano? Direi proprio di sì! Controllate Eggy con i tasti cursore o con il joystick inserito nella porta 1. L'unica arma a disposizione del nostro ovetto è un po' di albumina solidificata che egli dovrà preparare prima di ogni lancio. Per preparare l'albumina spostate velocemente il joy a destra e a sinistra (così come con i tasti cursore), dopodiché prendete la mira e fate fuoco. Dopo il lancio potrete alimentare ancora il vostro proiettile lungo la direzione voluta (orizzontale, verticale o diagonale) muovendo il joystick a destra e sinistra (o in su e in giù).
Fate attenzione ai rimbalzi dei vostri proiettili perché potrebbero colpirvi e uccidervi dando così luogo allo sterminio definitivo della stirpe delle uova sode.

COMANDI:
Joystick in porta 1
4 direzioni = 4 cursori
Spazio = fuoco

6. DAITAN

Anno 2107, forze nemiche provenienti dalle galassie di tutti gli universi stanno conquistando la terra con le loro armi robot. Il tuo nome è Adler, primo aviere della scuola aeronautica della NATO TOP-GUN. Sei stato scelto per pilotare Daitan, un grosso robot, unica arma in grado di competere con i grossi e malefici robot spaziali.
Nelle tue mani risiede il destino della terra. Corri quindi alla base e cerca di salire nella cabina di pilotaggio di Daitan. Ovviamente il nemico tenterà di impedirtelo lanciandoti contro delle sbarre di ferro che dovrai evitare abilmente. Evitando 50 sbarre consecutive potrai salire in cabina e decollare alla volta del nemico. Sposta il robot con i tasti cursore o con il joystick in porta 1 e spara con la barra spaziatrice o con il tasto di fuoco del joystick. Se Daitan verrà colpito tre volte salterà in aria, tu perderai una vita e la terra... verrà subito distrutta.
Disponi di tre vite per portare a compimento la missione salvezza. Buona fortuna.

COMANDI:
Joystick in porta 1
Cursori = movimenti
Spazio = fuoco

LISTATE CON NOI

CARATTERI GIGANTI

Il programma di questo mese vi permetterà di stampare sullo schermo caratteri in formato gigante, ingranditi da 4 a 8 volte rispetto alle dimensioni originali, ottenendo così, in pochi istanti, scritte a tutto schermo ben visibili anche a ragguardevole distanza.
Il listato è costituito da una parte Basic che, come di consueto, fa da caricatore alla routine vera e propria scritta in linguaggio macchina e che rimane residente in memoria anche dopo aver cancellato la parte in Basic.
Questa routine può essere incorporata in qualsiasi programma di vostra creazione per ottenere titoli o schermate a caratteri giganti.
Per fare ciò avete due possibilità: la prima, più semplice ma meno efficiente, consiste nell'aggiungere il listato in fondo al vostro programma (dopo aver cambiato i numeri di linea), ricopiandolo o, meglio ancora, utilizzando il programma "APPEND" pubblicato sul n. 9, che permette di non dover riscrivere tutto il listato. La seconda invece consiste nel salvare e, quindi, ricaricare la sola routine in linguaggio macchina, attivandola con l'istruzione **SYS 16000**.
Per fare questo, entrate in Monitor e digitate:

S"nome",1,3E00, 3FFF

e premete Return: in questo modo risparmierete tempo e memoria, ma avrete un file in più da caricare.
I caratteri giganti vanno selezionati anteponendo un carattere di controllo alla stringa da stampare:

CHR$(0) dimensioni normali
CHR$(1) ingranditi 4 volte in larghezza e in altezza
CHR$(2) ingranditi 4 volte in larghezza e 8 in altezza
CHR$(3) ingranditi 8 volte in larghezza e 4 in altezza
CHR$(4) ingranditi 8 volte in larghezza e in altezza

Per ottenere, ad esempio, la scritta GEIE ingrandita 8 volte, dovrete usare l'istruzione:

PRINT CHR$(4) "GEIE"

Da notare che è possibile utilizzare diversi formati nella stessa riga di stampa, semplicemente anteponendo i relativi caratteri di controllo, così come sarà possibile ottenere la stampa in reverse.
La parte Basic del listato è molto semplice: i codici delle linee data sono già elencati in forma esadecimale, il che permette di occupare meno spazio e di effettuare una più facile modifica.
Alla **linea 100** viene abbassato il top della memoria per evitare che la routine possa venire cancellata da variabili o dati.
Alla **110** si apre il classico ciclo FOR-NEXT, in cui la variabile I rappresenta, oltre al contatore del ciclo, l'indirizzo a cui andrà effettuata la POKE del relativo valore.
Alla **120** viene letto il valore successivo nelle linee DATA, che viene convertito in decimale e memorizzato nella locazione corrispondente.
La **linea 130** chiude il ciclo iterativo FOR-NEXT.
Alla **140** si controlla il checksum, cioè la somma di controllo di tutti i valori delle linee DATA, per verificarne l'esattezza; in caso di errore il programma si arresta per consentirne la ricerca.
Alla **linea 150** viene attivata la routine con l'istruzione SYS 16000, che manda in esecuzione le istruzioni a partire dalla locazione $3E00.
Vengono quindi visualizzati i codici di controllo del programma. L'istruzione STOP, alla **riga 210**, può essere sostituita da una NEW, quando si è certi che tutto sia a posto (ricordatevi, prima, di salvare il programma appena digitato!).

```
100 POKE 56.60 : SCNCLR
110 FOR I = 16000 TO 16383
120 READ A$:POKE I,DEC(A$):S = S+DEC(A$)
130 NEXT
140 IF S <> 51033 THEN PRINT "ERRORE NELLE LINEE DATA":END
150 SYS 16000: FOR I = 1 TO 4000:NEXT I
160 SCNCLR : PRINT "[illegible]            DIMENSIONI CARATTERI:[illegible]"
170 PRINT "    NORMALI................. CHR$(0)" : PRINT
180 PRINT "    INGRANDITE 4 VOLTE...... CHR$(1)" : PRINT
190 PRINT "    4X (LARG.) - 8X (ALT.).. CHR$(2)" : PRINT
200 PRINT "    8X (LARG.) - 4X (ALT.).. CHR$(3)" : PRINT
210 PRINT "    INGRANDITE 8 VOLTE...... CHR$(4)" : PRINT : STOP
220 DATA A9. D9. 8D, 24., 03, A9, 3E, 8D
230 DATA 25, 03, 85, 38. A9, 7F, 85, 37
240 DATA A2. 04, 20. AB, 3E, A9, 4F, 20
250 DATA D2, FF, A9, 4B, 20. D2, FF, 4C
260 DATA 3A. FB. EA. A5. CE. D0. 44, 86
270 DATA D7, 68, AA. BD, C5, 3E, 85, D3
280 DATA BD, CA, 3E. 85, D5, BD, CF. 3E
290 DATA 8D, 96, 3F, BD. D4, 3E, 8D. AF
300 DATA 3F. 8A. A6, D7, 60. 00. 04. 08
310 DATA 04, 08, 00, 04. 04, 08, 08, 00
320 DATA 00, 07, 0E, 11, E6. E6, F6. FA
330 DATA FE, 46, A5, 99, C9. 03, F0. 03
340 DATA 4C. 56, EC, 68. 48. 85. CE. C9
350 DATA 05, 90, B8, A5, D5. D0, 03. 4C
360 DATA 4C, DC, 8A. 48. 98. 48. A5, CE
370 DATA AE, EB, 07, E0, 1B, D0, 03, 4C
380 DATA 06. DE. AA. 30. 14. C9, 20, 90
390 DATA 20, C9, 60, 90. 04, 29, DF, D0
400 DATA 02. 29. 3F, 20, 4A, 3F, 4C, C7
410 DATA D9, C9, A0, 90, 0C, 29. 7F, C9
420 DATA 7F. D0, 02. A9. 5E. 09. 40, D0
430 DATA EA, 48, 29, 7F, C9. 0D, F0, 12
440 DATA C9. 11. D0. 03. A6. D5. 2C, A6
450 DATA D3, 68, 20, 49, DC, CA, D0, FA
460 DATA F0. D4, A6. D5. A0. 00. 84. D5
470 DATA F0, EF, 85, D0. A5, CA. 18, 65
480 DATA D3. E9. 01. CD. E8. 07. 90. 0A
490 DATA AD, E7, 07, 85. CA. A9, 11, 20
500 DATA D2. FF. A5. C2, F0, 05. A9, 80
510 DATA 85, C2, 0A, A0, 03, 06, D0, 2A
520 DATA 88. D0, FA. 6D. 13. FF, 85, D1
530 DATA C6, D1, 84, D4, A5, CA, 85, D2
540 DATA A5, D5. C9, 08, B0. 07, B1, D0
550 DATA 85, D7, C8, E6, D4, B1, D0. A6
560 DATA D3, A0. 00. 84, D8, 10, 11. 0A
570 DATA 26, D8, 06, D7, 26, D8, 06, D7
580 DATA 26, D8. 4C, A8, 3F, 0A, 26, D8
590 DATA 0A, 26, D8, A4, D8, 48, B9, FE
600 DATA 3F, A4, D2, 45. C2, 91, C8, AD
610 DATA 3B, 05, 91, EA, 68, E6, D2, CA
620 DATA D0. CF, A9. 11. 20, 49. DC. A4
630 DATA D4, C8, C0, 08, D0, AC, A5, D2
640 DATA CD. E8, 07, 90, 06, AD, E7, 07
650 DATA 85, CA. 60. 85. CA. A4, D5, 20
660 DATA 0D, DD. 88. D0, FA. 60. 20, 6C
670 DATA 7C, E1, 7E, 7F, E2. FB. 7B, 62
680 DATA FF, FE, 61, FC. EC, A0, 20, 62
690 DATA E2, A0, 20, E1, 61, A0, 20, A0
```

SPLENDIDI INEDITI
DEI MOSTRI SACRI DEL JAZZ
CHARLIE PARKER CDJJ 610
BENNY GOODMAN CDJJ 609
COUNT BASIE CDJJ 604
SIDNEY BECHET CDJJ 603
DIZZY GILLESPIE CDJJ 606
DUKE ELLINGTON CDJJ 602
LIONEL HAMPTON CDJJ 605
7 COMPACT DISC AL PREZZO DI L. 84.000
CHARLIE PARKER
ORNITHOLOGY
BENNY GOODMAN
STOMPIN' AT THE SAVOY
SIDNEY BECHET
HOLD TIGHT
LIONEL HAMPTON
AND HIS ORCHESTRA
VIBES BOOGIE
DUKE ELLINGTON AND HIS ORCHESTRA
JAM-A-DITTY
COUNT BASIE
AND HIS ORCHESTRA
AVENUE C
DIZZY GILLESPIE
JAZZ
Desidero ricevere l'offerta "JAZZ" codice CD7
Alle assegno ☐ ricevuta versamento ☐
+ L. 2.500 quale contributo spese postali
NOME COGNOME
VIA N.
C.A.P. CITTÀ
Firma
Compilare il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento effettuato sul C/C n. 11319209 intestato a Gruppo Editoriale International Education srl oppure assegno non trasferibile e spedire a:
Gruppo Editoriale International Education srl
viale Famagosta 75
20142 Milano